第1章　メイン・メニュー

ゲームを立ち上げると、第1図のような「メイン・メニュー」が表示されます。

第1図

MAIN MENU
1)キャラクタをつくる 2)メンバーを見る 3)町へ行く

1)キャラクタをつくる

ゲームを始める前に、まずあなたのキャラクタを作って下さい。
(ディスクAに入っているキャラクタを使ってプレーする場合には、必要ありません。)

2)メンバーを見る

ディスクに記録されている全キャラクタの状態をみることが出来ます。
またキャラクタの名前を変えたい場合、キャラクタを消してしまいたい場合は、このメニューを利用して下さい。

3)町へ行く

これからの冒険がスタートする町へ行きます。

(1) キャラクタを作る

ディスクＡに入っているキャラクタを使ってプレーする場合は,この説明をとばして下さっても結構です。
しかしファンタジー・ゲームの本当の楽しみは,これから長い付き合いをするキャラクタをご自分の好みどうりに作るところから始まるのではないでしょうか。
はじめてキャラクタを作る方や、キャラクタの性質をもう一度自分好みに作り直したい方は、以下の説明に従って新しいキャラクタを作って下さい。
強力なキャラクタを作り、それらを巧みに組み合わせたパーティを作って冒険を始めるのが、ゲームをコンプリートするための一番の早道です。
新しいキャラクタを作るには、
「メイン・メニュー」で〔1〕を入力しますと、第2図のメニューが出ます。

第2図

キャラクタをつくる
知　性……17 強　さ……16 魅　力……12 耐久力……12 素早さ……　7 正確さ……13 好運度……　9 1)騎士 2)戦士 3)射手 4)僧侶 5)魔法使い 6)盗賊 ＋)他の特性のキャラクタへ 職業は？

A)職業を選ぶ

キャラクタの職業は次の6つから選びます。

1)騎士　4)僧侶
2)戦士　5)魔法使い
3)射手　6)盗賊

それぞれの職業は、次の7つの能力の値が、どう備わっているかで決まります。

知　性　一般的な知識の量を示します。魔法使い用のスペル・ポイントに影響するので、魔法使い、射手にとって必要です。

強　さ　力の強さを表します。騎士、戦士にとって特に必要です。彼等の戦闘中に殺傷力に影響します。

魅　力　敵味方に与える影響力の強さを示します。
僧侶、戦士にとって必要で、僧侶用のスペル・ポイントに影響します。

耐久力　戦闘中のスタミナを示します。ヒット・ポイントの量に影響しますので、特に騎士、戦士にとって必要な能力といえましょう。

素早さ　敏捷性の度合を示します。
素早さは防御力に影響がありますし、敵味方を含めた攻撃の順番を決定します。

正確さ　攻撃の命中率を示します。特に射手にとって重要な要素です。

好運度　これが高いと、他の者が失敗するケースでも成功する度合が高くなります。
ただランダムな要素が強いので、効果の予測がつきません。

これらの値は、3から18の間でランダムに決められますが、それぞれの値の組み合わせに適する職業が表示されます。
あなたの採用するメンバーの職業として、これらの能力の数値が適当だと思えば、その職業の番号を入力して下さい。
もっとよい能力の組み合わせを持ったキャラクタが選びたければ、〔+〕キーを押してください。べつの能力の組み合わせを持ったキャラクタが表示されます。

注1)これらの能力の値は、ゲーム中パーティの戦闘の結果とかクエストの達成などにより、増加することもあります。またある種の呪文で一時的に増加することもあります。逆に何かの原因で、いずれかの能力値が0になってしまうと、そのキャラクタは死んでしまいます。

注2)職業の説明
貴方がゲームをコンプリート出来るかどうかは、その職業に適した能力を持ったキャラクタをいかに効率よく配置してパーティを組むかで決まります。
ここで各職業の能力分担を説明しておきましょう。

騎　士

最優先の能力:強さ
レベルが上昇に伴うH・Pの増加:1〜12
呪文:使えない

騎士は特に高いH・Pを持っており、戦闘能力は他のいかなる職業よりも優れています。
どんな武器、防具、アイテムでも使いこなせます。(ただし特定の属性や職業用に作られていて、それ以外の者は使えない場合は除きます。)
また高いレベルになると、戦闘の1ラウンド中、2度以上の攻撃が出来るようになります。

戦　士

最優先の能力:強さ、魅力、耐久力
レベルが上昇に伴うH・Pの増加:1〜10
呪文:高いレベルになると、僧侶用の呪文が使える。

どんな武器、防具、アイテムでも使いこなせます。(ただし特定の属性や職業用に作られていて、それ以外の者は使えない場合は除きます。)
戦闘能力はほぼ射手と同じですが、数字が「赤」になっているモンスターに対する近距離攻撃の際、ミサイル武器を使えない点が異なります。

射　手

最優先の能力:正確さ、知性
レベルが上昇に伴うH・Pの増加:1〜10
呪文:高いレベルになると、魔法使い用の呪文が使える。

射手はどんな武器でも使いこなせます。(ただし特定の属性や職業用に作られていて、それ以外の者は使えない場合は除きます。)
またヨロイについては、チェイン・メイル又はそれ以下の物しか使えず、楯は使えません。
攻撃の際、いかなる場合でもミサイル武器が使えます。

僧　侶

最優先の能力:魅力
レベルが上昇に伴うH・Pの増加:1〜8
呪文:僧侶用の呪文(主に身を守り、傷を直す受身の呪文)が使える。

僧侶はチェイン・メイル又はそれ以下のヨロイしか使えませんが、楯は使えます。
武器はクラブ、マイス、フレイル、スタフ、グレート・ハンマーしか使えませんし、ミサイル武器などは使えません。

魔法使い

最優先の能力:知性
レベルが上昇に伴うH・Pの増加:1〜6
呪文:魔法使いの呪文(主に戦闘用の攻撃的な呪文)が使える。

魔法使いはタテを使えず、ヨロイもパッデッド・アーマーだけしか使えません。
使える武器もクラブ、ダガー、スタフのみです。
魔法使いは防御力が非常に弱いので、モンスターとの遭遇時に敵から一番遠いパーティの最後尾に配置するようお勧めします。

盗　　賊　最優先の能力:特になし
レベルが上昇に伴うH・Pの増加:1〜8
呪文:使えない

盗賊はリング・メイル以下のヨロイが使え、タテは何でも使えます。
武器はスリング、クロスボーを含む片手武器なら何でも使えます。
戦闘能力はほぼ僧侶と同じで、戦闘中あまり役に立たず呪文も使えませんが、鍵を開けたりワナをはずす能力が特にすぐれているので、パーティの構成員として無くてはならない存在です。

B)種族を決める

職業を決めると、次に第2図の下の方が変わり、第2図-2のように、種族の選択を聞いて来ます。

1)ヒューマン

恐怖に対して強く、催眠の呪文にも耐える。

2)エルフ

恐怖に対して強い。

3)ドワーフ

毒に対して強い。

4)ノーム

魔法の呪文に抵抗力を持つ。

5)半オーク

催眠の呪文に対して、わずかだが抵抗力を持つ。
あなたが種族を決めると、既に決めたキャラクタの能力の値がいくつか変化することがあります。
これは選んだ種族の特性がその能力に影響するためで、もし気にいらなければ、リターン・キーを押して下さい。
元の数値に戻ります。改めてべつの種族を選んで下さい。

第2図-2

キャラクタをつくる
知　性……17 強　さ……16 魅　力……12 耐久力……12 素早さ…… 7 正確さ……13 好運度…… 9 職業＝騎士 1)ヒューマン 2)エルフ 3)ドワーフ 4)ノーム 5)半オーク 種族は?

C)属性を決める

種族を決めると、次に第2図の下の方が変わり、第2図-3のように、属性の選択を聞いて来ます。
この属性の決定はキャラクタの能力にはなんの影響もありませんが、ゲームを進行する上で重要な要素になっています。
例えば、手に入れた武器が悪の属性の者でなければ使えないとか、善の者でないと入れない場所があるとかいった場合が出てきます。
中性の場合、属性が合わなくともその場所に入って行くことは出来ますが、属性の合わない武器、アイテムは使えません。
またある種の呪文その他で属性が変わってしまう場合もあります。

第2図-3

```
1)善
2)中立
3)悪

属性は?
```

第2図-4

```
職業=騎士
種族=ドワーフ
属性=悪

1)男
2)女

性別は?
```

D)性別を決める

次に第2図の画面下は、第2図-4のように変わり、性別を聞いて来ます。
この性別の決定はキャラクタの能力には何の影響もありませんので、通常の行動には特に支障はありません。
ただしパーティを組む際には、男女取りまぜて編成しておくといいようです。
何故ならば、場所によっては男性のみ傷ついたり、男でなければ持てないアイテム等もあるからです。

E)キャラクタに名前をつける

以上であなた好みのキャラクタが出来上がりましたので、最後に名前をつけて下さい。名前は7文字以内でお願いします。

F)キャラクタを登録する

以上の手続きが終わりますと、第2図の画面下に、あなたが選んだ職業、種族、属性、性別が表示され、

登録しますか
1)はい　　2)いいえ

と聞いて来ます。
〔1〕を入力すると、あなたのキャラクタはディスクAに記録され、改めて次のキャラクタを作る手続きが始まります。
キャラクタを作る作業が終わったなら、リターン・キーを押して下さい。元のメイン・メニューに戻ります。

なお、ディスクAに記録出来るキャラクタの数は18までです。
もっと別のキャラクタがほしい場合には、前に作ったキャラクタを消してから、改めて作り直して下さい。キャラクタの消し方は次の節で説明します。

(2) メンバーを見る

メイン・メニューで〔2〕を入力すると、ディスクAに記録されている全部のキャラクタが表示されます。→第3図及び第4図 参照
名前の前にある数字はキャラクタ番号です。名前のあとにある数字はそのキャラクタが現在いるタウンの番号です。次はそのキャラクタの職業、そして最後の数字はキャラクタの現在のレベルを示しています。

第3図

ROSTER	町	職	レベル
1)アーサー	1	騎	5
2)バーナード	1	戦	5
3)チャールス	1	射	5
4)ダグラス	1	盗	5
5)エリノア	1	僧	6
6)フランシス	1	魔	6
7)ジョージ	1	魔	1
8)ヘレン	1	僧	1

第4図

オプション
1)プロフィール
2)メンバーを消す
3)名前を変える

A)プロフィール

第4図で、1)を入力すると、第4図の表示が

どのキャラクタ?

と聞いて来るので、見たいキャラクタ番号を入力して下さい。
5図が、第3図の上に重なって表示されます。リターン・キーを押すと、第6図に変わります。
このキャラクタ・プロフィールを見て下さい。
各キャラクタの現在の能力、防御力、呪文、ゴールド等、必要なデータを一覧出来るので、その時その時の行動や計画を立てるのに大変役立ちます。
しかもこのプロフィールは、ゲームの進行中、殆どいつでも見ることが出来るので、戦力を整えたり、休息を取ったりする助けとなる筈です。
以下第5図を見ながら、それぞれのステイタスを説明して行きます。

レベル

キャラクタが達した経験レベルを示します。
各キャラクタは戦闘その他の経験を重ねて、経験値を増やして行きます。そしてあるポイント数に達すると、タウンの練習所へ行き、訓練を受けることが出来ます。
訓練に通れば、はじめてレベルが1つ上がります。レベルが高くなれば、その職業に応じた能力も高くなります。

第5図

エリノア			
僧侶	ヒューマン	女	善
知　性=14		素早さ=13	
強　さ=13		正確さ=14	
魅　力=18		好運度=10	
耐久力=12			
レベル= 6		年　令=23	
状　態=OK			
SP-L　=28(36)-3			
HP　=25(31)			
AC　= 7			
経験値　=35283			
ジェム　=　54			
ゴールド= 2580			
フード　=　37			

SP-L(スペル・ポイント)

「SP」は呪文につかえるポイントの現在量を示します。
画面には、「現在使えるSP(回復時の最大SP)」という形で表示されます。
「L」の右側の数字は、使える呪文の最高レベルを示しています。

HP(ヒット・ポイント)

戦闘中に耐えられるダメージの量を示しています。
この値が0になると、そのキャラクタは意識不明となり、それ以上のダメージを受けると死んでしまいます。
画面には、「現在使えるHP(回復時の最大SP)」という形で表示されます。

AC(防御力)

戦闘中、肉体的攻撃を避ける能力を示します。つまりこの値が高ければ高いほど、攻撃によるダメージを受けなくなります。
ヨロイやタテ、素早さや呪文などにより、通常は0～30の値をとります。

経験値(経験ポイント)

モンスターを倒したり、クエストを達成したりすると、経験ポイントが与えられます。
こうして加算された経験ポイントがある数値以上になると、レベルを1ランク上げられる資格ができます。
職業によって差はありますが、レベル1からレベル2になるには約2000ポイント分の経験が必要ですし、次のレベルに上がるためには、前のレベルに上がった時の倍のポイントが必要です。

ジェム(魔法の石)

主に戦闘の戦利品として手に入れることが出来ます。
ジェムは高いレベルの呪文をかける時必要で、その呪文を唱える資格があっても、ジェムがないと呪文は効力を発揮しません。→呪文の一覧表 参照

ゴールド

これも主に戦闘の戦利品として手に入れることが出来ます。
ゲームの進行中、武器などを手に入れるにもゴールドは必要ですし、傷ついて寺院で治療を受けるにも、レベルを上げるために練習所で訓練を受けるにもゴールドが必要です。

フード(食料)

食料1単位は一日分の食料だと考えて下さい。つまりパーティがヒット・ポイント等を回復するために「休息をとる」と、その日が終り翌日となり、当然1日分の食料が消費される訳です。ゲームがスタートする時、各キャラクタは20単位の食料を持っており、最大40単位まで持つことが出来ます。

状態

この欄に何の表示もない時は健康状態が「良好」を示しています。
健康以外の場合は「睡眠」、「中毒」、「マヒ」、「昏睡」、「死亡」等々の表現で表示されますが、2つ以上の状態が重なることもあります。
いずれにしても、この欄に何かの表示がある場合は、早急に治療しなければなりません。

装備しているアイテム

キャラクタが持っているアイテム(武器、ヨロイなど一切を含む)の内使用するために装備している物を示します。
使う前に装備しておかねばならないアイテムには、武器、ヨロイ、タテ、マント等があります。もっと一般的に云うと、アイテムの内身に着けたり、抱えたりしなくては使えない物すべてです。
一度に6つの品まで装備出来ますが、理屈に合わない装備は出来ません。
つまり、ヨロイは1着だけ、両手で使う武器は1つまでといった常識的な制限のことです。

バック・パックの中

バックパック(背のう)の中には使用する必要のない物、使用するにしても装備する必要のない物を入れておきます。
1度に6つまでのアイテムを入れておくことが出来、捨てたり、売ったり、装備したりすることが出来ます。

第6図

エリノア
僧侶　ヒューマン　女　善
装備しているアイテム
1)GREAT HAMMER+1
2)CHAIN MAIL+1
3)
4)
5)
6)
バック・パックの中
1)LANTERN
2)LANTERN
3)MIGHT POTION
4)
5)
6)

B)キャラクタを消す

登録してあるキャラクタを抹消したい時は、第４図のオプション・メニューで、「キャラクタを消す」を選択して、処理して下さい。

第４図で、〔２〕を押すと、

　　どのキャラクタ?

と聞いて来ます。

消したいキャラクタの番号を入力すると、確認のため、赤い字で

　　消していいですか?

　　1)はい　　2)いいえ

と聞いて来ます。

C)名前を変更する

キャラクタの名前を変更したい時は、第４図のオプション・メニューで、「２)名前を変更する」を選択して、新しい名前に変えてください。

第４図で、〔３〕を押すと、

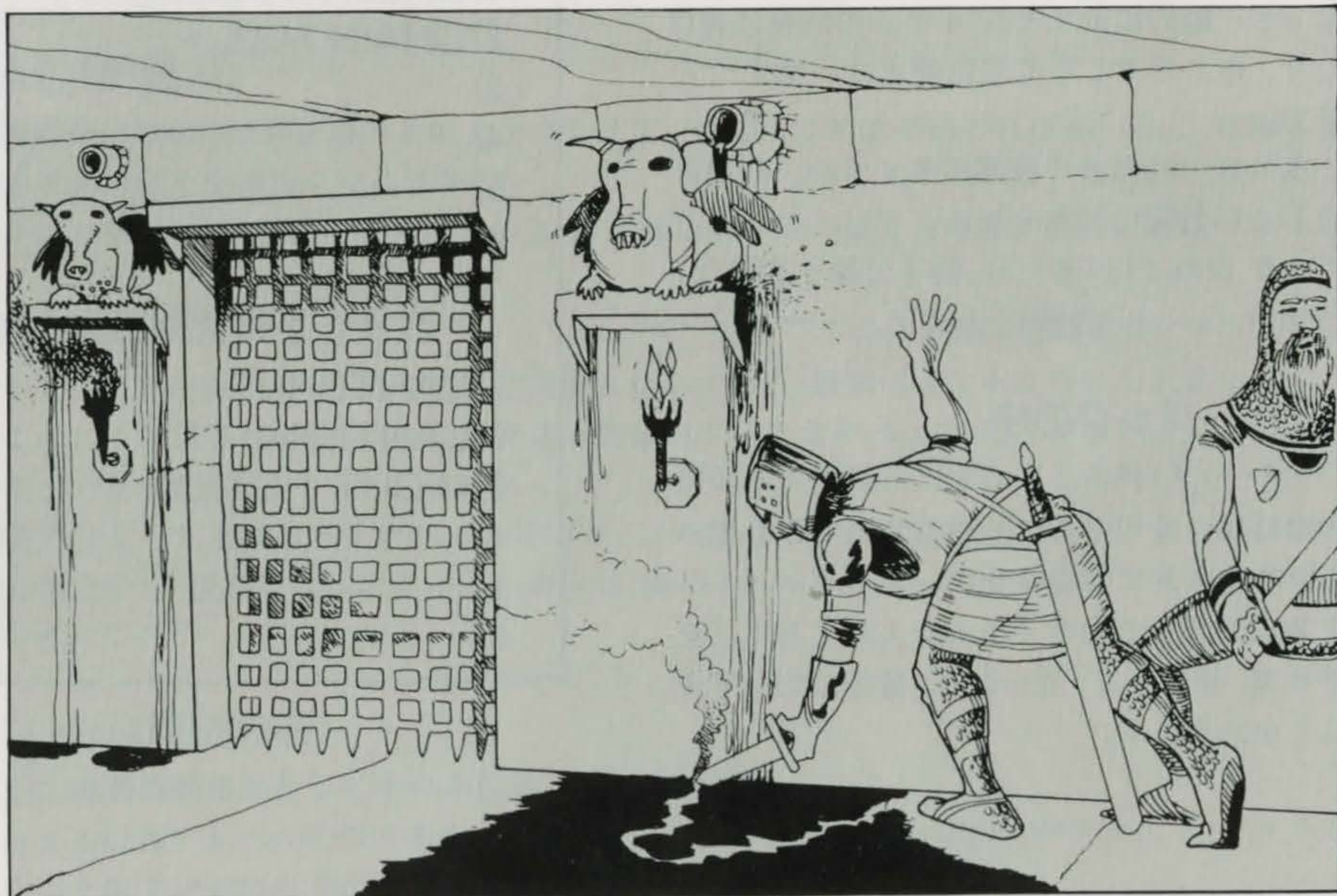
　　どのキャラクタ?

と聞いて来ます。

名前を変えたいキャラクタの番号を入力すると、

　　新しい名前は?

と聞いて来ます。

７字以内で、新しい名前を入力してください。(８字以上の入力は受け付けません。)

⑶ 町へ行く

このゲームは、常に5つのタウンの内、いずれかのタウンの宿屋から始まります。
つまり、あなたはそのタウンの宿屋に泊まっている、あなたのキャラクタでパーティを組み上げてから、新しい冒険に出発することになるのです。
あなたが初めて作ったキャラクタは「タウン1」に置かれますが、冒険の進み具合で、「タウン3」とか「タウン5」にも到着するでしょう。
あるタウンにいるキャラクタたちでゲームを始めたい時は、「メイン・メニュー」(2頁の第1図 参照)で、3)を選んでください。
第7図が表示されます。行きたいタウンの番号を入力してください。
もしそのタウンにキャラクタが一人も居ない時には、**「この町にはキャラクタがいない」**というメッセージが出て、再び第1図に戻ってしまいます。
さて、タウンを指定すると、そのタウンの宿屋で休んでいるキャラクタが表示されます。(→第8図 第9図 参照)

第7図

GO TOWN
1)ソーピガル 2)ポートスミス 3)アルガリー 4)ダスク 5)エルキューン どの町へ?

第8図

ソーピガル	町	職	レベル
1)アーサー	1	騎	5
2)バーナード	1	戦	5
3)チャールス	1	射	5
4)ダグラス	1	盗	5
5)エリノア	1	僧	6
6)フランシス	1	魔	6
7)ジョージ	1	魔	1
8)ヘレン	1	僧	1

第9図

オプション
+)メンバーに加える −)メンバーから外す *)宿を出て、冒険へ =)キャラクタを見る 「準備は整った」

A)メンバーに加える

第9図で+)を押した後、キャラクタの番号を入力すれば、順次パーティのメンバーとして組み込まれます。この時の順番がパーティを解散するまでの編成となりますので、充分作戦を立てて順番を決めて下さい。
キャラクタがパーティの一員になると、キャラクタ番号が赤くなります。
パーティは1~6名で構成され、6名になると**「準備は整った」**と表示されます。

B)メンバーから外す

前頁の第9図で、－)を押した後、キャラクタの番号を入力すれば、そのキャラクタはパーティのメンバーから外され、キャラクタ番号が元の白字に戻ります。

C)キャラクタを見る

パーティに入れたり、外したりする際、そのキャラクタのプロフィールを確認したければ、第9図で、＝)を押して下さい。

　　　どのキャラクタ?

と聞いて来ますので、見たいキャラクタの番号を入力すれば、そのプロフィールを見ることが出来ます。

D)宿を出て、冒険へ

パーティに一人でもメンバーが加わると、*)を押すことが出来るようになります。
かくて、「準備は整った」なら、*)を押して下さい。
宿屋の内部が3Dで表示され、ここで初めて冒険が始まるのです。

第2章　冒険はじまる

(1) 移動とマッピング

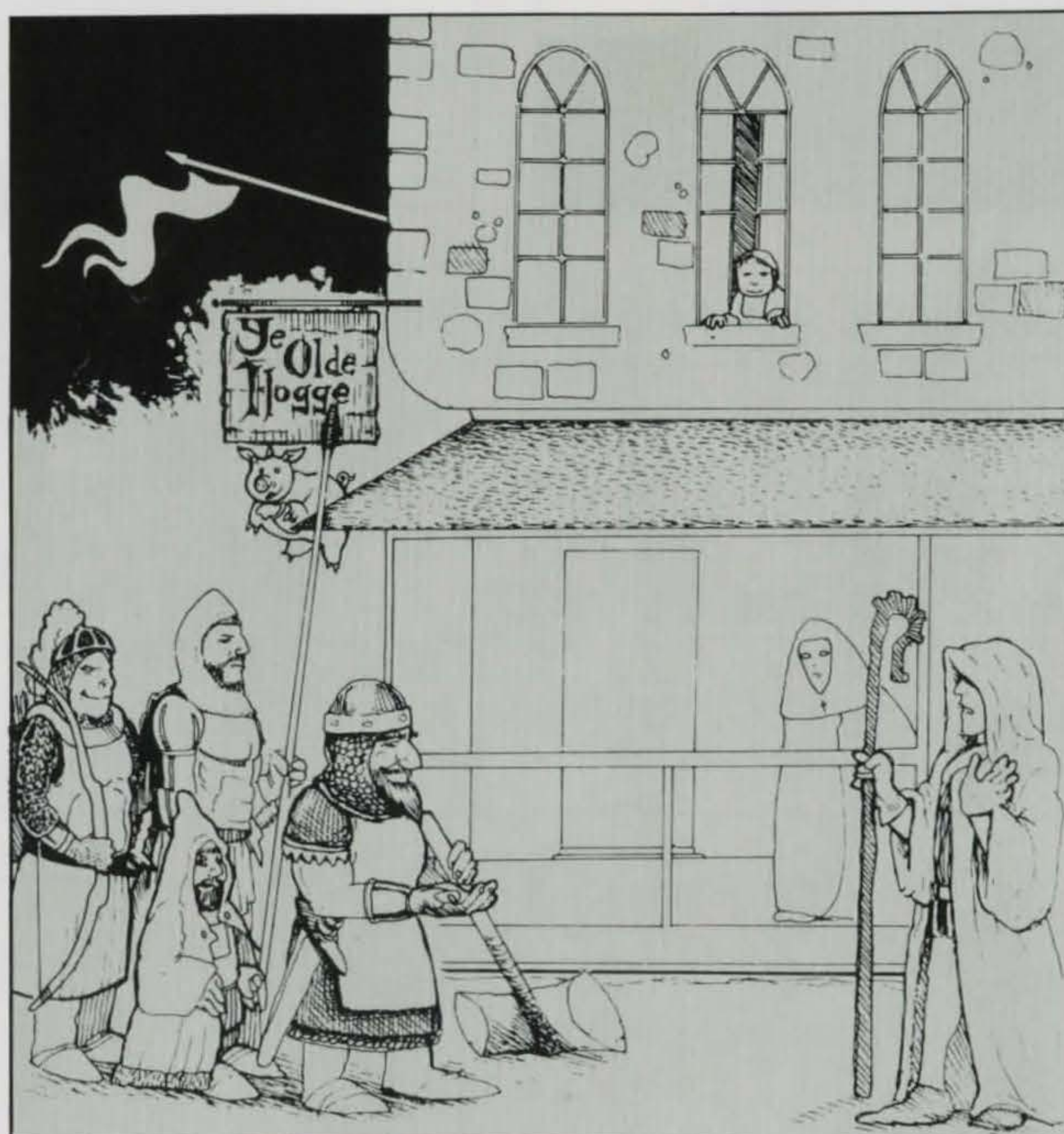
さて、パーティを組み終わり「宿屋を出る」と、あなたは初めて「マイト・アンド・マジック」の世界へと入って来ます。
第10図で左上には、3Dであなたからの視野が描かれます。画面右上には、実行可能なコマンド表が、下部にはパーティのメンバーの必要最低限のデータが表示されています。

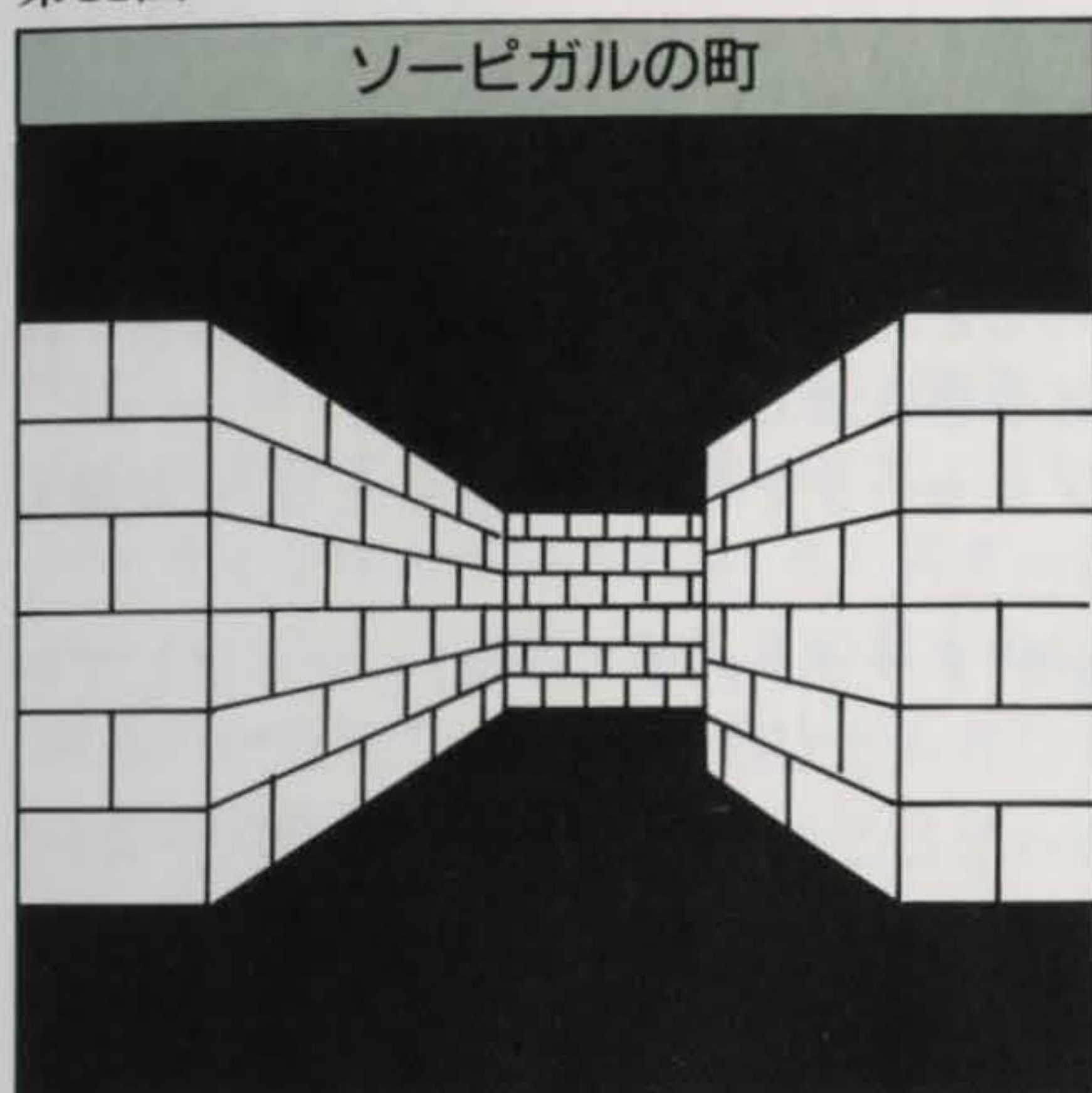
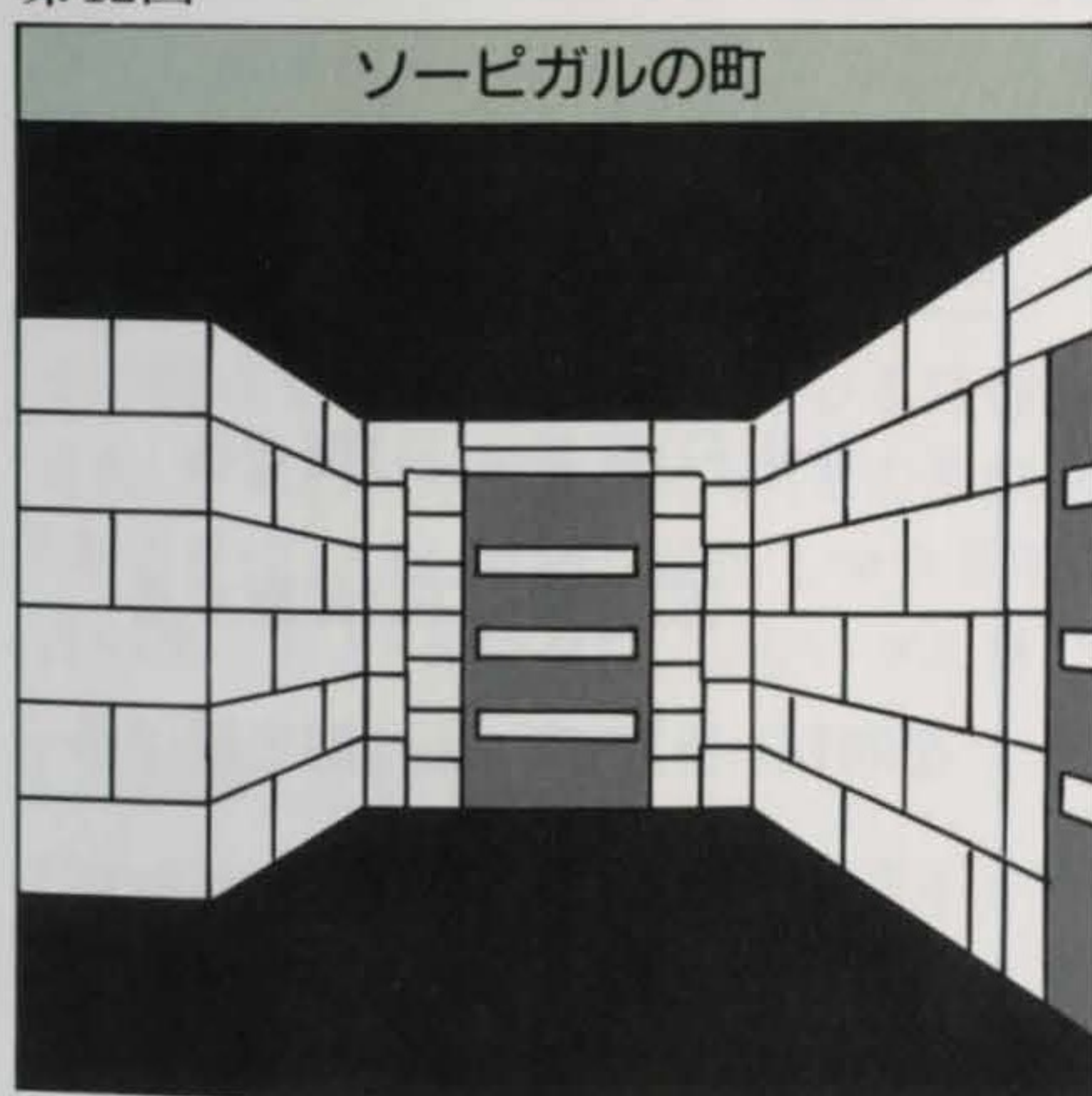
第10図

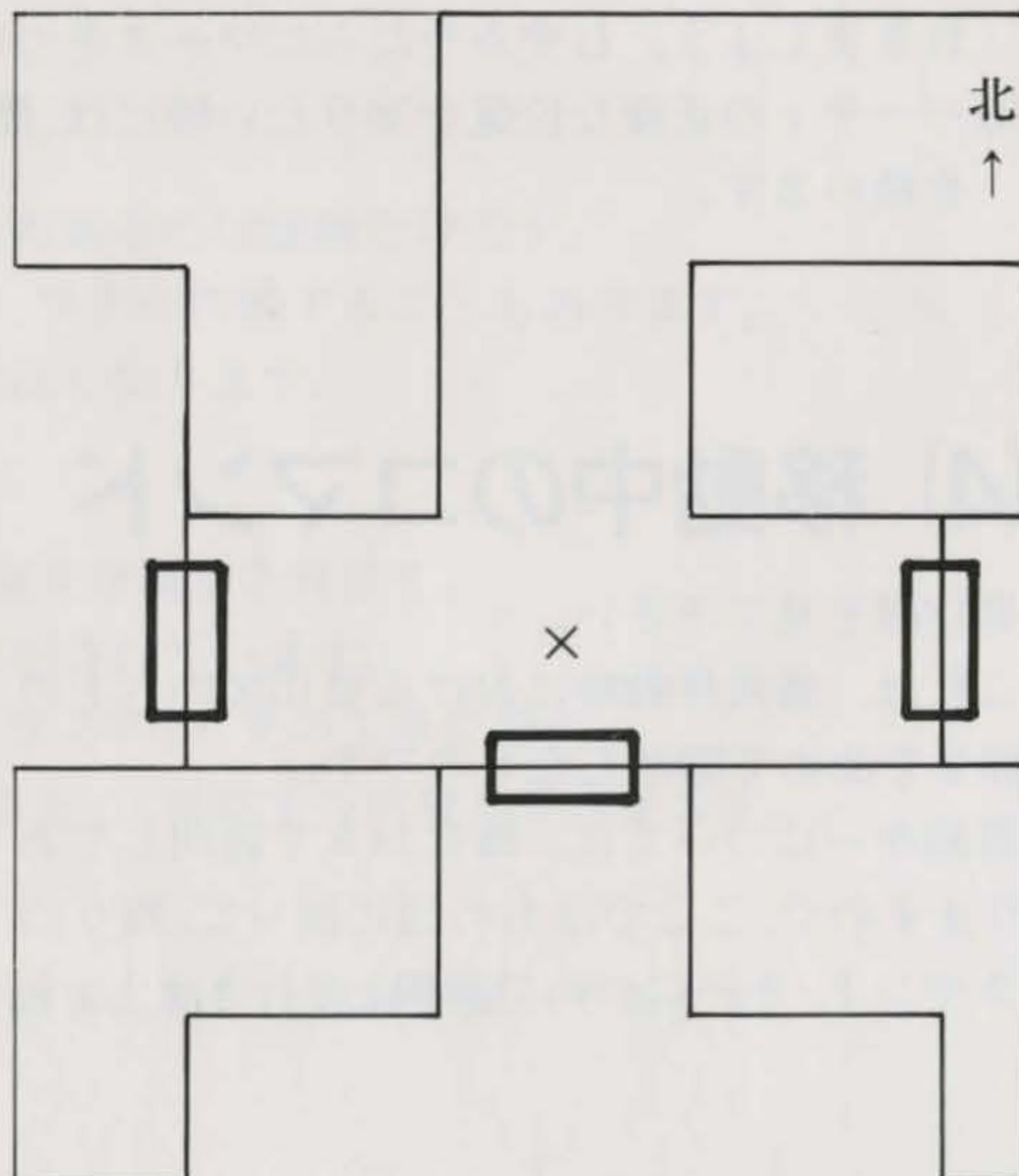
(HLP)突進　(S)探ぐる
(8)前進　(R)休息する
左向(4)(6)右向　(U)鍵を開ける
(2)後退　(P)プロテクト
(O)隊列変更
(C)キャンプ

#	NAME	職	状態	AC	HP	SP-L	ジェム	フード	レベル
1	アーサー	騎		6	41	0	0	34	5
2	バーナード	戦		8	25	0	4	34	5
3	チャールス	射		9	29	0	6	34	5
4	ダグラス	盗	昏睡	5	0	0	1	34	5
5	エリノア	僧		7	31	30-3	54	37	6
6	フランシス	魔		3	21	34-3	67	34	6

〔移動キーの説明〕

第10図右上のコマンド表を見て下さい。
通常の移動は、前進〔8〕と後退〔2〕しか出来ません。
右折して進む時は〔6〕のキーで右を向いてから〔8〕のキーで前進、左に曲がりたい時には、〔4〕のキーで左向き〔8〕のキーで前進して下さい。カニのように左右への移動は、出来ません。
鍵のかかってないドアは、通り抜けようとすると自然に開きますが、鍵がかかっているドアは、通り抜けようとすると「鍵が開かない」と表示されてしまいます。
こういう時には、「鍵を開ける」〔U〕キーを使うか、ドアへの「突進」〔HLP〕キーを使ってドアを開けて下さい。なお鍵のかかっているドアには、開けた途端に仕掛けられたワナにぶつかることが多いので注意して下さい。
岩や山などの障害物にぶつかると、「通れない！」とか「密林だ！」といったメッセージが出ます。(時には秘密の通路にぶつかって、そのまま向う側に行けることもあります。) これらのメッセージは、暗いところを手さぐりで進む時や、秘密の通路を見つける時に役に立つことがあります。
あなたは既に魔法や危険に満ちた世界に出てしまっているのです。
あたりの景色は見た目ほど安全ではありません。例えば1歩前進した途端にモンスターと遭遇したり、通り過ぎたドアが開かなくなったり、手探りで進まなければならない暗い場所に入りこんでしまったりします。また入った途端、とんでもない所へテレポートされてしまう場所もあるのです。

⑵ マップを案内役にして

ゲームを始めたら、「タウン1　ソーピガル」を少し探険して見ましょう。
この本の最終頁を見て下さい。これは「タウン1　ソーピガル」のマップなんです。
地図はマス目のうえに展開されています。ここの1マスは移動キーで1歩動いた距離を示します。このマップには通路やドア、色々な施設(アイテムを売り買いする鍛治屋、傷を治療する寺院等々)などが書き込んであります。しかしモンスターや宝物の位置、その他の遭遇が起こる場所などは書き込まれてありません。
では、3Dの画面(間口3マス、奥行き4マスが表示される)とこのマップとの関係を調べてみましょう。

第11図

まず、あなたは下の地図の×地点に立っています。この位置から北を見た画面が、第11図です。(自分の真下は見えません。)
次に×点から〔6〕キーを押して、右に90度向きを変える。つまり、×点で東を向いて見た画面が第12図です。
右に90度向きを変える。つまり、×点で東を向いて見た画面が第12図です。

第12図

タウン1をマップに従って動き回ることで、3Dの表示に慣れ、そしてマッピング(地図作成)の方法を学んでみて下さい。
このタウン1を出たあとは、あなたご自身が独力でマッピングをして行かなければならないのです。

⑶ マッピングのこつ

1) まず、「マッピング・シート」をコピーして下さい。(マイト・アンド・マジックの世界を全部踏破するには、約60枚のマッピングが必要です。)
このマッピング・シートには16×16のマス目を描きやすいように、点が打ってあります。壁などの障害物があるところはその点と点をつなぎ、通れるところは繋がないままにしておきます。
マッピングで得た種々の情報は下部の余白に書き込んでおきましょう。
また、マッピングした区域名を明記しておくことを忘れずに。
2) ３D画面が自分の位置の向いている方向を表示していることを、常に忘れずにマッピングしましょう。
最初の内は１歩進むごとに立ち止まって、地図に書き加えましょう。
3) 右や左に向きを変えた時、方向感覚を取るのが難しい場合は、自分の代わりに地図の方を回して下さい。
例えば、右を向いた時には、自分の代わりに地図の方を90度左に回すのです。方向転換が終わったら、進み出す前に新たに見えた壁や山などを書き加えておきましょう。
4) 鍵のかかったドア、秘密の通り道、真暗な場所、メッセージその他に出会ったら、それ等も地図に書き込んでおきましょう。
5) モンスターに遭遇するのが「確実」と思われる場所(ドラゴンのすみか等)もマークしておきましょう。
ただし「確実」に出会うところと、「偶然」に出会ったところとの区別はしっかりとつけておきましょう。むやみやたらにマークをつけるのは、マップが汚れるだけです。
6) パーティの正確な位置が知りたい時には、魔法使いの呪文「位置確認」(レベル１の７番)を使います。

⑷ 移動中のコマンド

第13図を見て下さい。
これは、通常移動時における第10図の右上の部分を改めて図示したものです。
移動キーについては、既に14頁で説明してありますので、ここでは右の図に従って、残りのコマンド・キーについて説明して行きましょう。

第13図

	(HLP)突進	(S)探ぐる
	(8)前進	(R)休息する
左向(4)	(6)右向	(U)鍵を開ける
	(2)後退	(P)プロテクト
		(O)隊列変更
(C)キャンプ		

HLP(突進)

鍵のかかったドアを打ち破る時に使います。
ドアの破壊に成功しようと失敗しようと、仕掛けてあるワナに掛かってしまう危険がいつも付きまといます。

S(探ぐる)

そのマス目に隠されている宝物やアイテムを見つけ出します。
モンスターと戦った後、戦利品を手に入れるには、そのマス目から出る前に〔S〕を入力して下さい。そのマス目から動いてしまうと、元へ戻って〔S〕しても手に入りません。ただし、そのマス目から出る前なら、休んだり傷の手当てを済ました後でも戦利品は手に入ります。

R(休息する)

〔R〕を入力すると、パーティは現在いるマス目で1晩休みます。
1晩休むと、食料を1単位消費しますが、各キャラクタは毒に犯されているといった特別の状態でないかぎり、HP(ヒット・ポイント)、SP(スペル・ポイント)がすべて回復します。
ただし、注意しなくてはならないのは、1晩休むと、防御の呪文などパーティ全体にかけられた呪文がすべて効力を失います。目が覚めた時もう一度かけ直して下さい。
パーティが休んでいる間に、モンスターに襲撃される場合もあります。
メンバーの中には眠ったままの者も出て来ますので、大変不利な戦いとなります。
眠るのが危険な場所では、〔R〕を入力しても「休息禁止区域」というメッセージが出て、休むことができません。

U(鍵を開ける)

パーティの一人に鍵を開けさせます。
誰が試みてもいいのですが、成功する可能性のあるのは盗賊だけです。
ただし盗賊がやっても、失敗することもあり、ワナが作動することもあります。
また失敗を重ねると、ワナが作動する確率が高くなります。

P(プロテクト)

その時点でパーティに効いている防御用の呪文が表示されます。
また、括弧内には現在使える「光の単位」が表示されています。
「光の単位」とは、真暗な場所1マスを明るくするのが、光の1単位です。
言い換えると「光の単位」は暗いマス目に入ると、1単位ずつ消費して行きます。

O(隊列変更)

パーティの隊列順序が画面上に表示され、画面下に新しい隊列を聞いて来ます。
古い番号を新しい隊列順に並べ変えて下さい。

C(キャンプ)

パーティの移動を止めて、メンバー間のアイテムの交換、装備のやり直し等々、パーティの体制を整えるためのコマンドです。
〔C〕キーを押すと、第14図が表示され、新たなコマンドのメニューが現れます。
これらのコマンドについては、次の頁で改めて説明します。

⑸ キャンプ中のコマンド

冒険中、あるキャラクタにアイテムを使わせたり、呪文を唱えさせたりする時は、〔C〕キーで、このキャンプ・コマンドのモードに入ります。以下、第14図に従って、キャンプ中のコマンドを説明して行きましょう。

1)プロフィール

第5図が表示されます。

2)装備する

第6図が表示されます。

「バック・パックの中」から装備したいアイテムを選び、その番号を入力して下さい。

3)装備を外す

第6図が表示されますので、「装備しているアイテム」から、外したいアイテムを選び、その番号を入力して下さい。

4)呪文を唱える

先ず、唱える呪文のレベルを入力して下さい。画面右に、そのメンバーが使える呪文が表示されますので、その番号を入力して下さい。

呪文についての詳細は、付録の「魔法の書」を参照して下さい。

5)アイテムを使う

第15図が表示されますので、使うアイテムを選んで下さい。

これらのアイテムは限られた回数しか使えませんが、後何回使えるかを調べる呪文もあります。→「魔法の書」参照

6)アイテムを渡す

第16図が表示されますので、〔+〕キーを押すと、画面の下部に順次パーティのメンバーとその持っているアイテムが表示されますので、渡したい者に、渡したいアイテムを渡して下さい。

第14図

キャンプ

#1アーサー

1) プロフィール
2) 装備する
3) 装備を外す
4) 呪文を唱える
5) アイテムを使う
6) アイテムを渡す
7) アイテムを捨てる

9) 分配する

+)他のメンバーにする

第15図

アイテムを使う

どちらを使う?

1)装備しているアイテム
2)バック・パックの中

装備しているアイテム
1)GREAT HAMMER+1
2)CHAIN MAIL+1
3)
4)
5)
6)

バック・パックの中
1)LANTERN
2)LANTERN
3)MIGHT POTION
4)
5)
6)

第16図

アイテムを渡す
#5エリノア 1) LANTERN 2) LANTERN 3) MIGHT POTION 4) 5) 6) +)相手を変える #1アーサー 1) CROSSBOW 2) 3) 4) 5) 6)

7)アイテムを捨てる

第17図が表示されますので、捨てるアイテムの番号を指示して下さい。

第17図

アイテムを捨てる
#5エリノア 1) LANTERN 2) LANTERN 3) MIGHT POTION 4) 5) 6) 捨てますか 1)捨てる　　2)捨てない

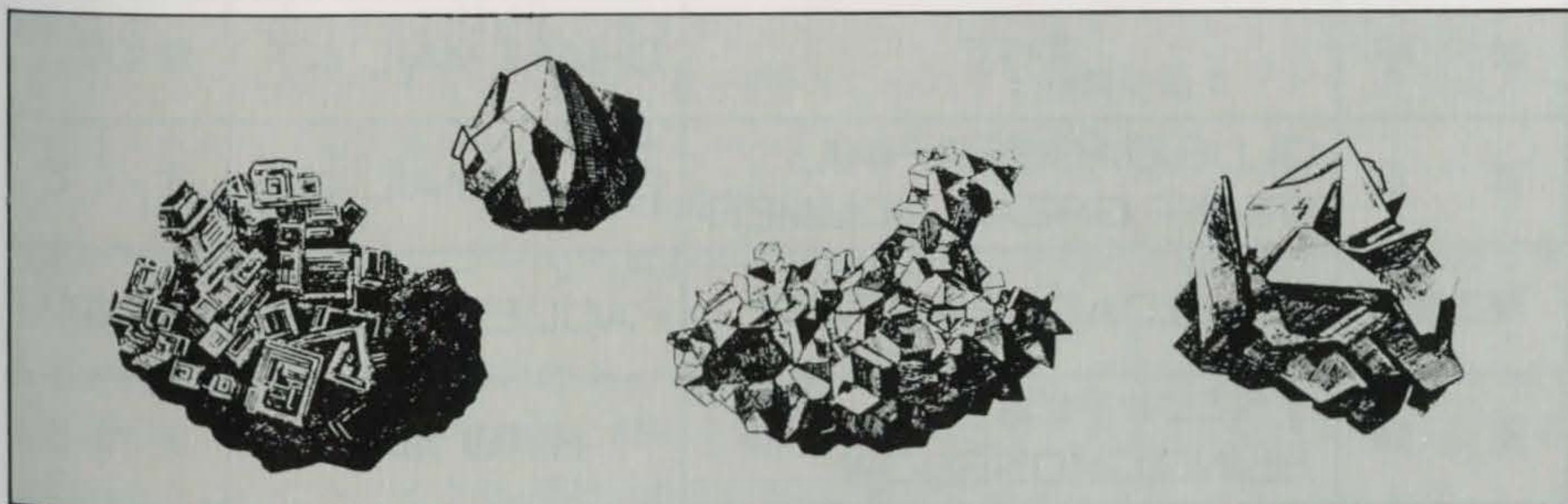
第18図

分配する
1)ジェム 2)ゴールド 3)フード 何を? 各メンバーの取り分(0~3) #1アーサー

9)分配する

パーティ全体が持っている

1)ジェム
2)ゴールド
3)フード

を、もう一度各メンバーに分配し直します。
アイテムを選ぶと、「各メンバーの取り分(0~3)」と表示され、遂次メンバー個々の取り分の割合を聞いて来ます。
各メンバーが希望した割合で分配する際に、割り切れないで余った分は分配の当事者(第14図に表示されている者)に加算されます。

⑹ 武器、ヨロイ、楯について

各キャラクタは最初、CLUBしか持っておりません。
この裸同然の無防備の状態でモンスターと戦い、いくらかでもゴールドを得たら、早速タウンの武器販売店へ行って装備を整えることをお勧めします。
その際、手にいれた物はすぐに「装備する」のをお忘れなく。装備しなければ何の効果もありません。
タウンの武器販売店では、7種類のヨロイ、22種類の武器、色々なタイプのアイテムを買うことが出来ます。
また冒険中にも、魔法のアイテム、武器、防具などを何百種類も見つけるでしょう。
タウンの武器販売店では、在庫している品名とその価格が表示され、通常の装備はここで買うことが出来ます。高いアイテム程、良い品質というのが原則です。

注1) キャラクタ・プロフィールの画面で、防具(ヨロイや楯)を装備した時、「AC」の値がいかに変化するかを見ておいて下さい。高いヨロイ程「AC」の値が増える筈です。
またDEFENCE・RINGとかDEFENCE・CLOAKを手に入れたら、良い防具を装備することの出来ない魔法使いにまず着せてやる、といった配慮も必要です。

注2) 職業上の制約で装備出来ないアイテムを買い込んで、貴重なゴールドを無駄遣いしないこと。ちなみに、鍛冶屋でアイテムを売る時は、買った時の値段の半値にしかなりません。

参考:職業別 使えるアイテムの一覧表

	武　器	ヨ ロ イ	タ テ
騎　士	すべて	すべて	す べ て
戦　士	すべて	すべて	す べ て
射　手	すべて	CHAIN MAIL 以下	使えない
僧　侶	CLUB,DAGGER,FIAIL, STAFF,GREAT-HUMMER	CHAIN MAIL 以下	す べ て
魔法使い	CLUB,DAGGER,STAFF	PADDED ARMOR	使えない
盗　賊	すべての片手武器 SLING,CROSSBOW	RING MAIL	す べ て

第3章　色々な危険にぶつかる

冒険の途中、パーティは色々な人物、特殊な場所、それにあらゆる種類の生き物に遭遇します。これらの遭遇は大体が危険に充ちたものなのですが、経験値(EXPポイント)を増やすためには、避けて通ることは出来ません。
もちろん、出会った相手がパーティの手にあまる強敵の場合には、逃げるなり、賄賂を使うなり、降伏したりして何とか生き延びることを考えて下さい。
あなたの遭遇する生き物は、その殆どがモンスターです。多い場合には15匹、色々な種類がムレをなして襲って来ます。→第19図 参照
モンスターは約200種類、それぞれパワー、能力、スピード、防御力が異なっており、非常に危険なものからコソコソ逃げ出すものまで様々です。あなたはこれらのモンスターと戦って行くうちに、その種類や特性を覚えて行くことでしょう。
モンスターと遭遇すると、3D画面に先頭のモンスターが現れ、画面右側にモンスターの名前が隊列順に表示されます。(モンスターの名はすべて原文の英語のまま、表示されます。)
また画面右下には、遭遇時のコマンドが表示されますが、遭遇したときの状況によって、次の3つの場合が起こります。

1)モンスターが先にパーティを見つけた場合。

遭遇時のコマンドで選択出来ず、直接戦闘に入る。

2)パーティが先に見つけた場合。

1)前進する　　2)後退する

と聞いて来る。後退してモンスターを避ければ、遭遇はなかったことになる。
前進すれば、次の「双方同時に気づいた場合」のコマンド選択になる。

3)双方同時に気づいた場合。

以下で説明する遭遇時のコマンドの選択となる。

(1) 遭遇時のコマンド

第19図

ENCOUNTER !

1)攻撃する　　3)退却する
2)賄賂を送る　　4)降伏する

1)攻撃する

戦闘が始まります。
詳しくは後記の「戦闘」の項を読んで下さい。

2)賄賂をやる

賄賂をやって、モンスターを買収できます。
〔2〕を入力した時点でモンスターがこれを拒めば、そのまま戦闘が始まります。モンスターが受け入れれば、「モンスターが何を欲しがっているか」が表示され、

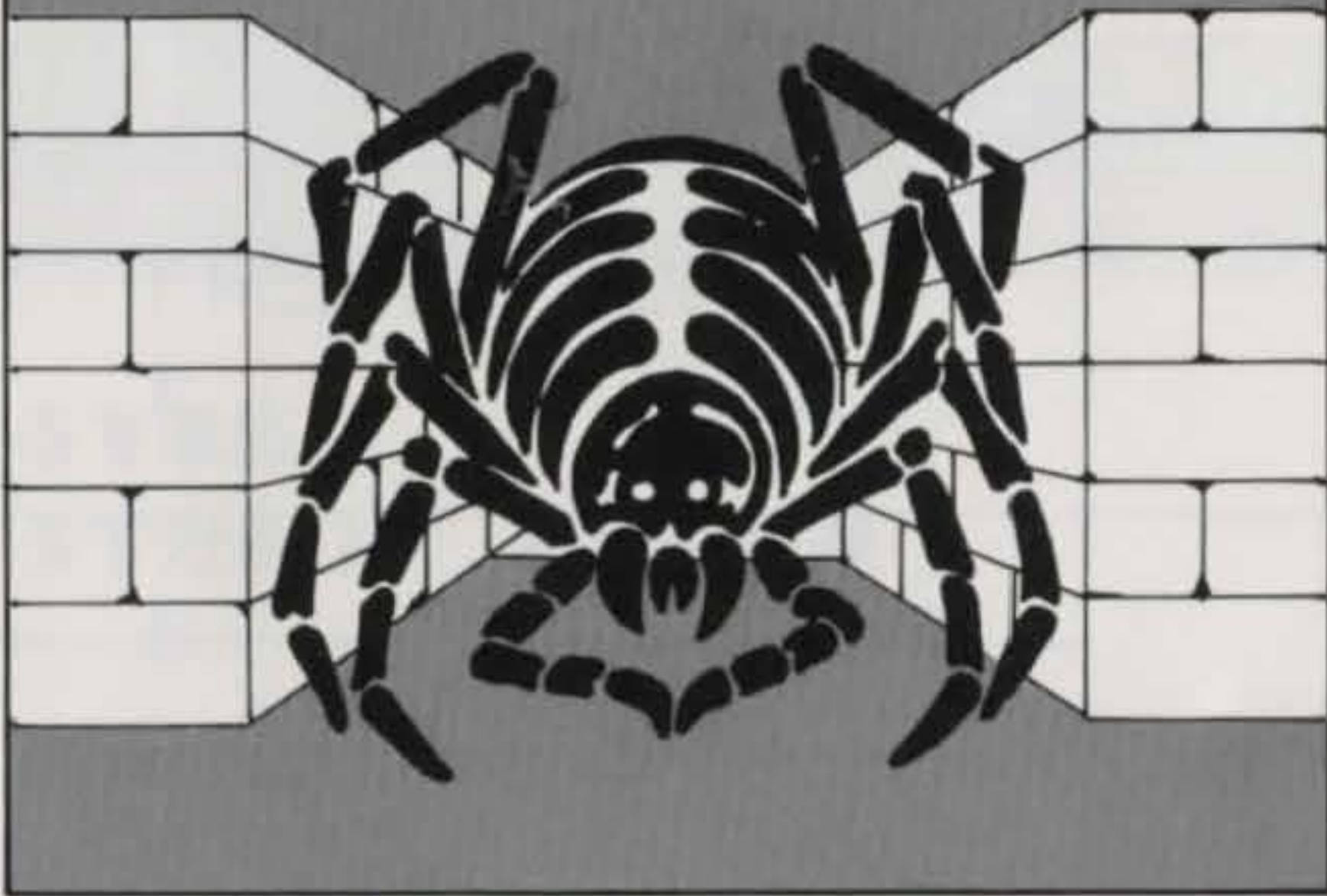
1)受け入れる　　2)受け入れない

と聞いて来ます。(ジェム、ゴールド、食料いずれかのあなたが持っている全量を要求して来ます。)
ここで〔2〕受け入れないと入力すれば、最初の遭遇時のコマンドに戻ります。〔1〕受け入れるを選べば、モンスターが最終的に賄賂を受けるかどうかを決めます。受け入れれば、遭遇はなかったことになりますが、受け入れなければ、戦闘が始まります。

3)退却する

モンスターから逃げようと試みます。

成功すれば、現在いるマップの中で一番安全な位置に移動します。(その位置を確認するためには、魔法使いの「位置確認」の呪文が必要でしょう。)逃げるのに失敗した場合には、戦闘が始まります。

4)降伏する

降伏を申し出ます。

モンスターが受け入れたら、現在いるマップの中でいまいる場所より更に危険な場所へ移されます。また、すべてのゴールド食料(場合によってはジェムも)を奪われます。

モンスターが受け入れない場合は、戦闘が始まります。

「降伏」は「退却」より成功する率が高く、ゴールド等を失う犠牲はありますが、ある特定の場所(牢屋、宝の部屋等)に行く手段としても利用出来ます。

(2) 戦闘

このゲームでは、戦闘が最も重要な行為です。あなたのパーティは戦闘において、モンスターを倒すことで、EXPポイントを増やし、モンスターの持っているゴールドその他のアイテムを手に入れることが出来るのです。

このEXPポイントと各種アイテムは、共にキャラクタのレベル・能力を高めるために何としても必要な要素なのです。

戦闘に入ると、画面は第20図のように変わります。

第20図

1 GIANT SPIDER
2 GIANT SPIDER
3 GIANT SPIDER
4 GIANT SPIDER
5 WARRIOR CAT
6 WARRIOR CAT
7 WARRIOR CAT
8 DUNG BEETTL
9 DUNG BEETLE
10 DUNG BEETLE
11 DUNG BEETLE
12 DUNG BEETLE

1 アーサー 41 0	2 バーナード 25 0
3 チャールス 29 0	4 ダグラス 昏睡 0 0
5 エリノア 31 30	6 フランシス 21 34

戦闘コマンド

1)アタック	6)隊列変更
2)ファイト	7)退却
3)ミサイル	8)防御
4)キャスト	9)AUTO
5)アイテム	*)サブコマンド

A　第20図では、パーティのメンバー表示が、攻撃体形のとおりに変わります。
各メンバー及びモンスターの番号が赤字のものは、「敵との距離が近く、剣を交えて戦える」ことを意味しています。
ただし、赤字の付いているメンバーは、(射手を除いて) 距離が近すぎるため、ミサイル武器(弓矢などの飛び道具のこと)が使えません。

B　パーティ側の名前またはモンスター側の名前に色 (味方は青色、敵は赤色) がついている場合は、そのメンバーなりモンスターが行動できることを意味しています。このことを、そのキャラクタが「イニシアティブ(主導権)を取った」といいます。

C　第20図の左上に、「R＃１　ハンデ:モンスター＋２」という表示があります。
「R＃１」は「第１ラウンドの戦い」を意味します。
戦闘はいくつかの「ラウンド」にわけて戦われ、１ラウンドとは、状態の良いキャラクタ及びモンスターが１回だけ行動出来る、時間の単位です。
また1ラウンドの中で、各キャラクタ及びモンスターに攻撃のチャンスが回って来る順番は、各人のスピードで決まります。最も速い者が最初に、次に速い者が二番目にといった具合に行います。

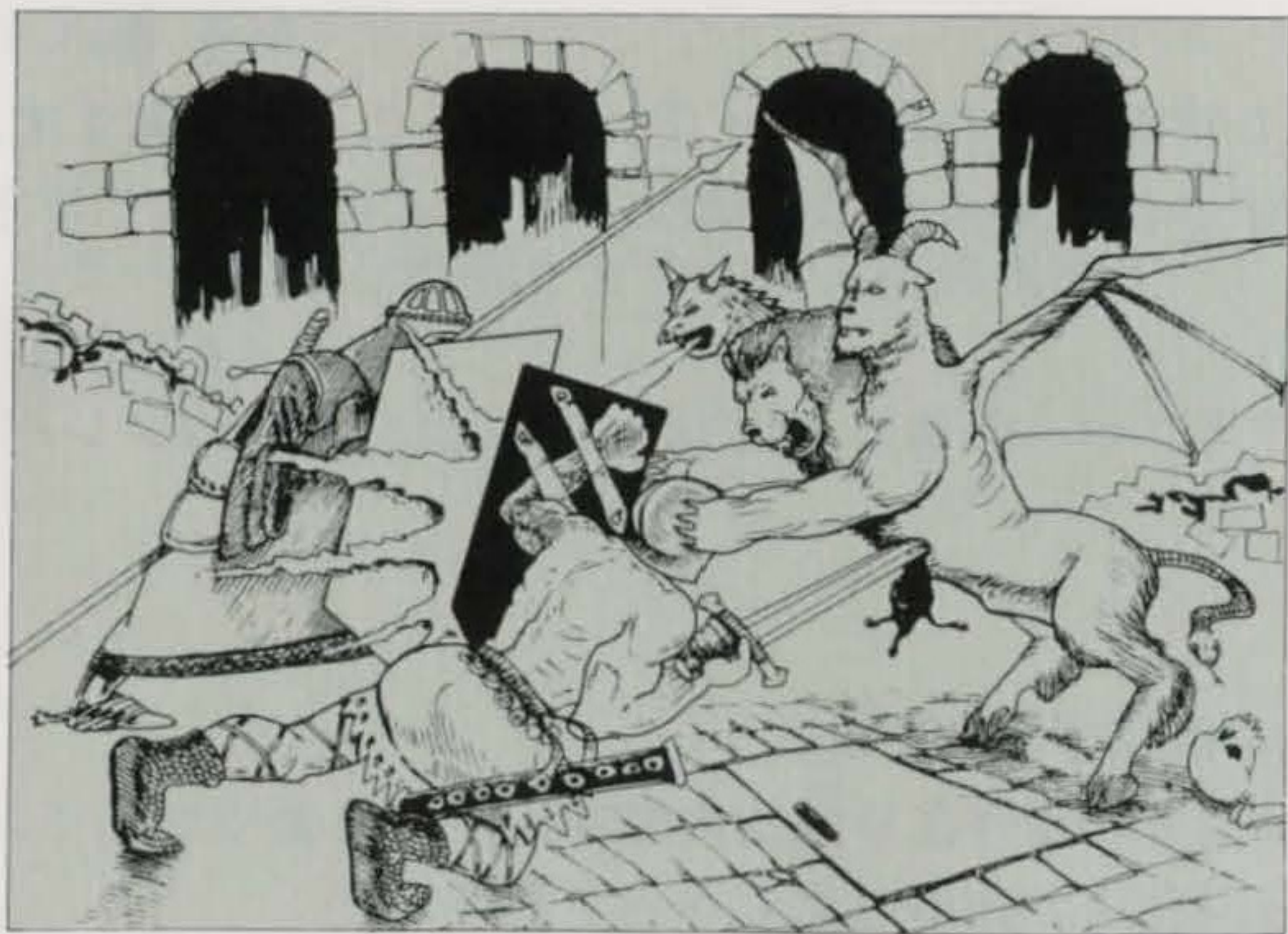
D　「ハンディ」は「ハンディキャップ」のことで、これは各ラウンド毎にパーティもしくはモンスターが得たスピードのハンディキャップを示しています。
例えば、モンスターにハンディキャップが与えられると、
「モンスター＋(モンスターの得たスピードの増加分)」として表示されます。
逆にパーティにハンディキャップが与えられると、
「パーティ＋(パーティの得たスピードの増加分)」として表示されます。

E　Aでも触れたように、画面左下の各メンバーの状態の表示は、パーティの隊列順序をも示しています。
メンバーの名前の下に、２つの数字がありますが、先頭の数字はヒット・ポイント、後の数字はスペル・ポイントを示しております。
戦闘中、隊列順序を変えると、この表示の順序も代わります。
「状態」の欄は、健康状態が「良好」である限り、何の表示もありませんが、攻撃を受けて傷つくと、名前の左下に「盲目」とか、「昏睡」とかと表示されます。

F　パーティ全員が「昏睡」または「死亡」以上の状態になると、味方は全滅です。
ゲームは前に宿屋に泊まった時に戻り、「メイン・メニュー」が表示されます。

(3) 戦闘コマンド

第21図

戦闘コマンド	
1)アタック	6)隊列変更
2)ファイト	7)退却
3)ミサイル	8)防御
4)キャスト	9)AUTO
5)アイテム	*)サブコマンド

第21図を見て下さい。
これは、第20図の右下の部分を改めて図示したものです。
さて戦闘中、イニシャティブを取ったパーティのメンバーは、第21図の中1～8の8つのコマンドの内、1つを選ぶことが出来ます。そして、そのコマンドを実行した結果はすぐさま表示されます。
以下、第21図に従って、戦闘コマンドを説明して行きましょう。

1)アタック

先頭にいるモンスターを、そのキャラクタが装備している武器で攻撃します。
攻撃の結果、そのモンスターが死ぬと、すぐ後ろにいたモンスターが1歩前進して先頭の位置を埋めます。

2)ファイト

近くのモンスター(赤い番号のモンスター)を装備している武器で攻撃します。
画面の上で、攻撃するモンスターを聞いて来ますのでその番号を入力して下さい。

3)ミサイル

ミサイル武器(飛び道具)を使います。
このコマンドは、飛び道具を持っていて、敵との距離のある(青い番号の)メンバーが使えます。ただし「射手」だけは、飛び道具さえ持っていれば、いつでも使えます。
モンスターの番号を入力してください。そのモンスターに対してミサイル武器が発射されます。

4)キャスト

魔法の使えるキャラクタは、このコマンドで、戦闘用の呪文を唱えることが出来ます。
呪文のレベル、番号などを入力して下さい。

5)アイテム

メンバーが持っている特殊な力のあるアイテムを使うことが出来ます。
持ち物のリストが表示されますので、使いたいアイテムを指定して下さい。

6)隊列変更

〔6〕を押した後、他のメンバーの番号を入力すると、自分とそのメンバーの隊列順序が入れ換わります。

7)退却

パーティ全員に退却の指示を与えます。
ただし、遭遇時のコマンドの場合より成功の確率がかなり低くなっております。(しかしラウンドを重ねるにつれ、成功の確率は高くなって行く。)

8)防御

このラウンドだけ、そのキャラクタの防御力を高め、攻撃を見送ります。
以上、8つの戦闘コマンドのほかに、2つの特殊コマンドがあります。

9)AUTO

パーティがかなり強力で、呪文を使わなくても充分戦える場合、
戦闘を速く終わらせるためには、〔9〕キーを押して、AUTOの状態にします。
すると、すべてのメンバーが以下のような行動をします。

- 距離が接近しているキャラクタは、先頭の位置にあるモンスターに「アタック」する。
- 距離が離れていて、飛び道具を持っているキャラクタは、先頭の位置にいるモンスターに「ミサイル」発射する。
- 上記いずれでもないキャラクタは「防御」する。

*)サブコマンド

〔*〕キーを押すと、戦闘が一時中断して、サブコマンドのモードになります。
これについては、次頁の「サブコマンド」で説明します。

(4) サブコマンド

戦闘中、〔*〕キーを押すと、第21図の上部に、
第22図が表示されます。
これらのコマンドは、戦闘中の味方の攻守の
体勢をチェックする等の機能を持っています。

第22図

サブコマンド
1-6)プロフィール 7)プロテクト 8)表示時間

1-6)プロフィール

パーティの各メンバーの番号を押すと、戦闘中でも、そのプロフィール(→第5図参照)を見ることが出来ます。

7)プロテクト

現在パーティ全体に効力を発揮している防御用の魔法をすべて表示します。
(→17頁Pプロテクトの項 参照)

8)表示時間

1～9の範囲で、メッセージの表示時間を変えることが出来ます。
(5が普通で、1が一番速い)

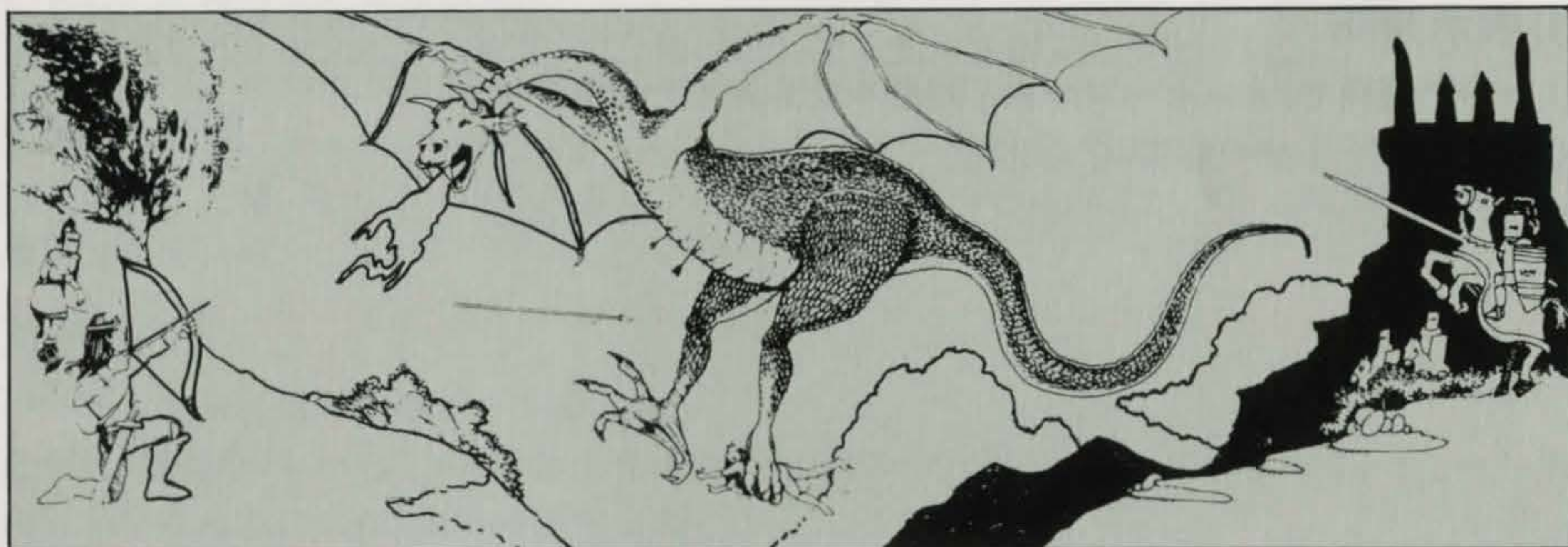
(5) 戦闘終了

戦闘はどちらかが退却するか、全滅するまで続きます。
戦闘が終わると、生き残ったキャラクタに、相手の強さに応じたEXPポイントが与えられます。
なお戦闘中死んだり、石に変えられたキャラクタのEXPポイントは変わりません。
戦利品は戦闘終了後、その場で「S」SEARCHすれば手に入ります。
ここで注意することは、SEARCHする前に戦闘の起こったマス目から一歩でも離れると、戦利品は放棄したものと見なされる、ということです。ただし、マス目から出る前でしたら、休んだり、キズを直したりしても構いません。
また、戦利品を開ける時、ウッカリ開けるとワナが仕掛けてあったり、魔法がかかっていたりして、パーティがダメージを受けることがよくあります。
盗賊を使って、慎重に開けて下さい。
なお、戦闘中、隊列の順番を変えた場合でも、戦闘が終わると元に戻ります。

(6) ゲームの中断

それぞれのタウンにある「宿屋」に泊まると、冒険の結果がディスクにセーブされます。
ゲームを中断したい場合には、「宿屋」で「サイン」してから、電源を切って下さい。
次にゲームをする時は、同じ「宿屋」に入って、前の冒険を再開したり、別の「宿屋」に入って、別のパーティでスタートしたりして下さい。

戦闘の結果、パーティ全員が意識を失うか死んでしまうと、そのゲームは終わり、前にセーブした「宿屋」から、自動的にゲームが再開されます。

この「マイト・アンド・マジック」では、思いがけぬ場所に強力なモンスターが現れるケースが多く、常にパーティ全滅の危険をはらんでいます。
従って、多少面倒でも小マメに「宿屋」に戻って、冒険の結果をセーブして置くことがゲームをコンプリートする近道だと申せましょう。
特に、重要なアイテムを手に入れた後とか、部分的にでも「クエスト」を完成した後とかには、必ず「宿屋」に泊まることをお勧めいたします。

第4章　作者からの助言

この説明書には、ゲームの背景も述べてなければ、ゲームの目的にも触れていません。

ゲームのプレーヤーは説明どおりパーティを作り、ソーピガルの宿屋を出た。
「さて、これからどうしたものだろう？」
大半のプレーヤーは期待と不安のうちに首をひねり、
「とりあえず、タウンの中を調べてみるか。」
と、歩き出した途端、モンスターに遭遇してたちまち全滅してしまう。
好運にもモンスターをやっつけ、武器販売店やトレーニング場を見つけても、ゴールドもなければ経験ポイントも増えていないので、どうしょうもない。
いくつか彫像を見つけて調べてみると、やっとヒントらしいものが手に入るのだが、これだって後で重要な意味を持って来るのだと想像出来ても、当面の行動には役に立ちそうもないし、ゲームの本当の目的は分からずじまい………

これでは、いくらなんでも不親切じゃないか。とおっしゃる方もいるかと思います。
しかし、私は
「本当のロールプレイング・ゲームは、ある特定のゴールよりも、ゲームの過程を楽しむものだ。」
と信じておりますし、この「マイト・アンド・マジック」もそのようなコンセプトに基づいて作ってあります。
ファンタジー・ゲームには、ある約束事があり、細かい所は違っていても、本質的な所では皆同じなのです。
ですから、ロールプレイング・ゲームをかなりやり込んいるユーザーの方なら、この「マイト・アンド・マジック」にも容易に入り込んで行けるものと信じております。

この世界

この世界は、5つのタウン、いくつかの城、地下の洞窟、ダンジョン、そして地上には平地、海や川、山や森林、砂漠や沼地、その他氷河まであります。
これらの地形から発生する障害の他に、到る処に出現するモンスターがあなたのパーティを待ち受けているのです。
一般的には、危険な地域ほど強力なモンスターに遭遇しますが、その代わり相手を全滅させれば、得られる物も大きいということが出来ます。

タウン

タウンにも色々な危険はありますが、ここにはゲームの途中経過がセーブ出来る宿屋もあることなので、パーティにとっては、冒険の間の安息地、あるいはベース・キャンプとも云うべき場所と申せましょう。

宿　屋

ここに泊まることで、それまでの途中経過がディスクAにセーブされます。

寺　院

ここに入って助けを求めると、健康を回復したり、呪いを解いて貰ったり、死体を生き返らせたりして貰えます。
お布施(礼金)の高は、症状によってマチマチです。
また、この寺院に何回か寄付をしておくと、戦闘時に防御力が高くなるという噂もあります。

食料品店

ここでは、フードを調達して下さい。

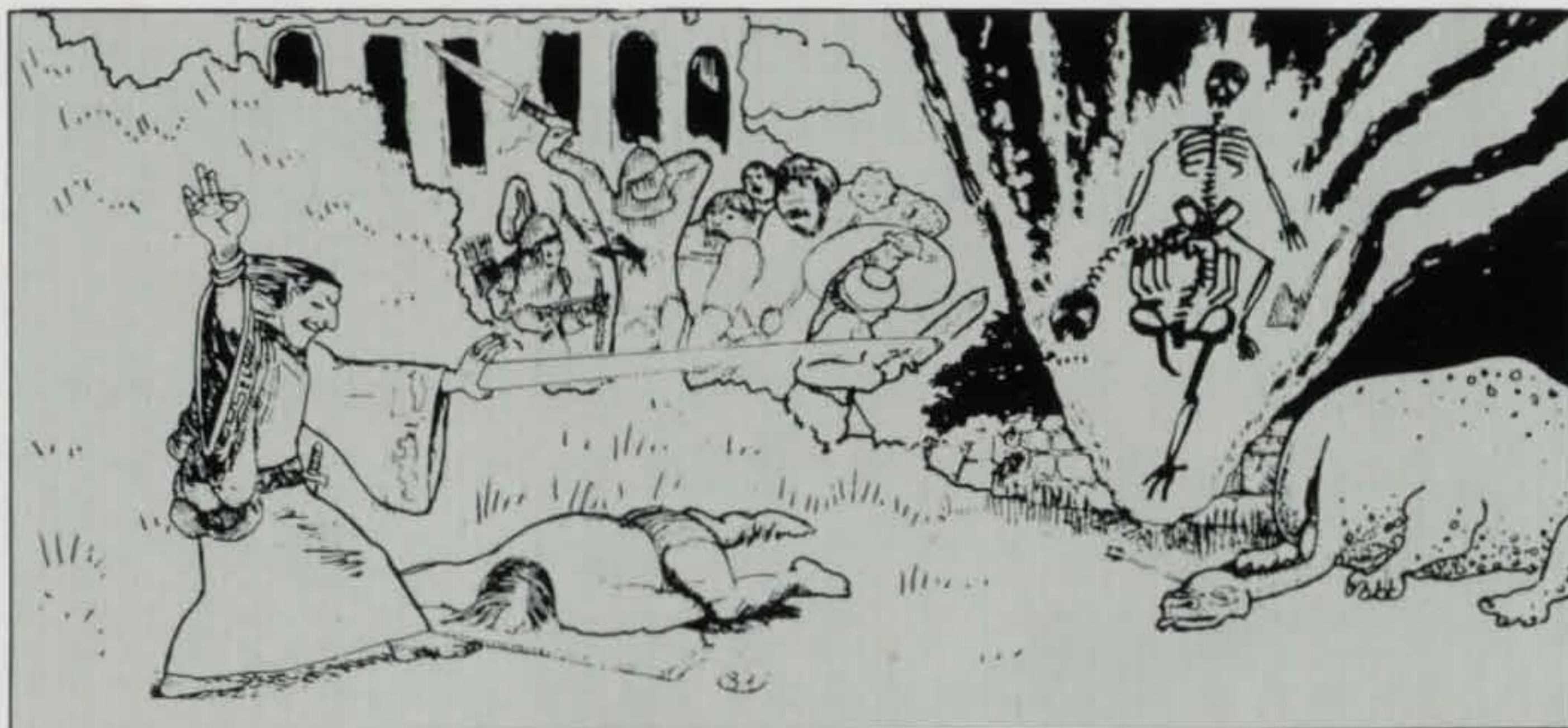
武器販売店

武器、防具、その他のアイテムを売っています。それぞれ6個の品を買うことが出来ますが、店によって売っている品物は固定しています。
なお、ここではバック・パックの中の物を買い取ってもらうことも出来ます。
買い取り価格が表示されますが、店の買値は売値の半額です。
この世界では、あらゆるアイテムに値段がついています。
店で、自分の持っているアイテムを売りたいと申し出れば、買値が表示されますので、戦利品の価値を知るのに利用出来ます。
武器にしろ、防具にしろ、値段の高いものほど攻撃・防御の効力が高いと考えて間違いありません。

トレーニング場

経験値を増やしたら、トレーニング場へ行き、訓練を受けて下さい。
経験レベルを上げることが出来ます。
トレーニングを申し出た時、そのメンバーの経験値が足りない場合には、上のレベルに達するのに、後いくらの経験値が必要かを教えてくれます。
レベルが上がると、ヒット・ポイントが上がります。
魔法を使えるキャラクタはスペル・ポイントも上がります。更に、経験レベルが2レベル上がる毎に魔法のレベルも上がって行きます。(魔法のレベルの最大は7です。)
戦士、射手が魔法を使えるようになるのは、大体、経験レベル6以上になってからです。

酒　場

時にはタウンの酒場に入って、疲れを癒して下さい。
酒場は噂話の交換所です。この世界のあらゆる噂話を聞くことができます。
バーテンも2つか3つの情報を持っているようです。チップをやると、こちらが良い客だとバーテンが思えば思うほど(沢山お酒を飲むということです!)、貴重な情報を教えてくれます。

城

城には番兵がいて、しっかりと警備されています。
城に入れるのは、商人だけです。
貴方のパーティが城の中で自由に行動するためには、どこかで「商人の通行証」(マーチャント・パス)」を手に入れる必要があります。
廃墟の城、ドラガデューンを除いて、城には王様あるいはロードがおります。
彼等はあなたのパーティに色々なクエストを命じることでしょう。

地上

この「ヴァーン」の世界は20のエリアに分かれています。
ソーピガルを中心にして東・西・南・北、行けば行くほど地形は厳しくなり、辺境の地には凶暴なモンスターが待ち受けています。
モンスターはそのエリアのある特定の地点を守っているものと、ところ構わずあちこちを徘徊しているもの、と分けることが出来ます。
ある地点を守っているモンスターは、パーティがひと度そのエリアから出てしまうと、新たなモンスターが補充されてしまうので、再び同じ地点に行けば、必ずモンスターに遭遇することになります。

砂漠では、フードが目に見えて減って行きますし、地図を持っていないと、たちまち迷子になってしまいます。

海を渡るには、魔法の力を借りる以外に方法はありません。

森や岩壁には、しばしば秘密の通路があります。

洞窟とダンジョン

「ヴァーン」の世界で、洞窟は自然に出来た地下の迷路、ダンジョンは大昔にモンスターに占領され、住民も皆殺しにされて荒廃し尽くしてしまった地下のタウンの名残りです。
ダンジョンは洞窟と異なり、2階または3階の複数の階層を持っています。
下へ降りて行けば行くほど危険の度合が強くなりますが、クエストの重要な目的物は大体がそういった危険な場所は有るものなのです。

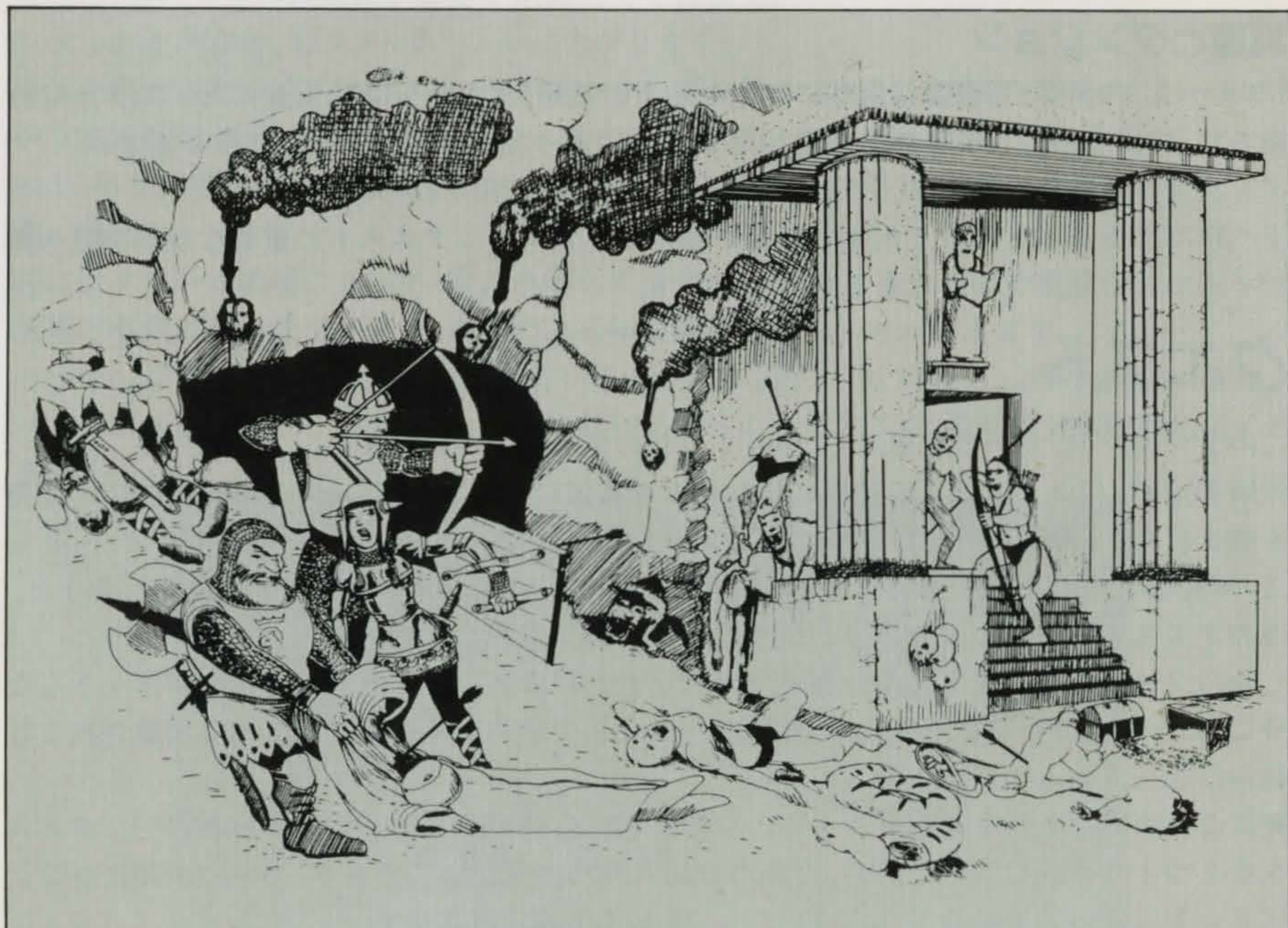
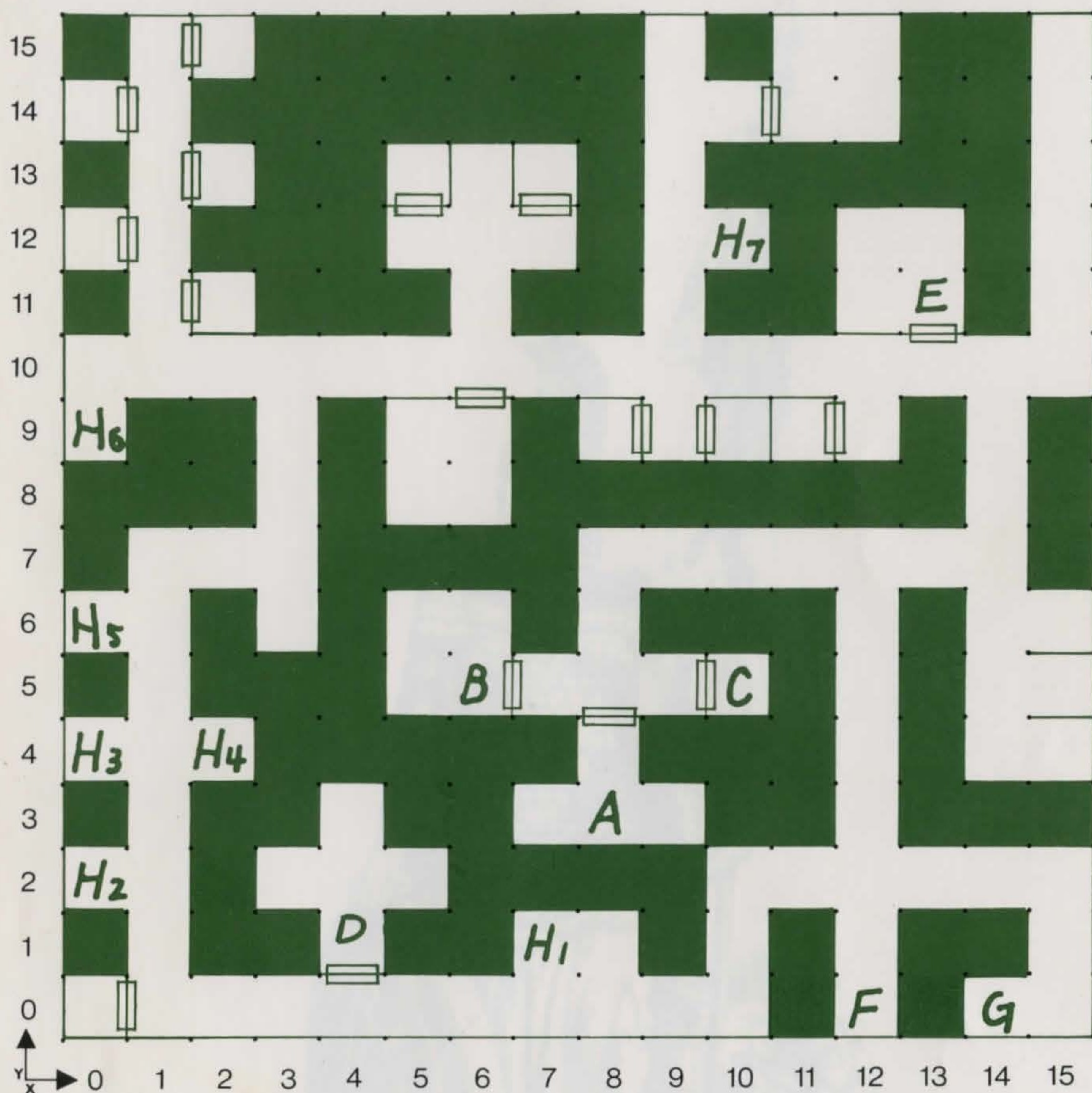
クエスト

このゲームでは、大小とりまぜて、10いくつかのクエストがあります。
冒険の途中、パーティはこの世界に住む色々な住民に出会い、何らかの報酬と引換に、任務を頼まれたり、用事を手伝わされたりします。
この時、あなたのパーティはクエストを断ってもよいのですが、一旦引き受けてしまうと、他のクエストに手をつけることが出来なくなる場合もあります。
しかしクエストを達成した時の報酬は莫大なものが多く、このゲームをコンプリートした時に、あなたの得点が表示されるのですが、これらクエストの達成度がすべて加算される仕組みになっているのです。
更にこれらのクエストはゲーム全体の目的に色々な角度から絡み合っているので、クエストを1つ1つ完成して行く内に、全体の目的も自然に分かってきますし、いつの間にかコンプリートに近づいている、といったゲーム構成になっております。

ゲーム・ディスクがこわれたら

このプログラム・ディスクには、プロテクションがかけてあり、コピーはできません。プロテクションをはずし、コピーをしようとする際、ディスクをこわしたものについては、交換に応じ兼ねます。
弊社では製品の品質管理には万全を期しておりますが、万一、製品の立ち上げ不良等の問題が起きました場合は無料交換分として、スタークラフト宛お送りください。到着しだい、良品のゲーム・ディスクをご返送いたします。尚、操作中に誤ってゲーム・ディスクをこわしてしまった場合は、1,500円を添えてお送りください。ゲーム・ディスクを書きかえてご返送いたします。

質問の電話やハガキについて

残念ながら、このゲームに関して私達はヒントやお答えをお教えしないことにしています。やっぱり、自分で答えを見つけた時の喜びはこたえられないものだし、それを味わってほしいと思います。もし、どうしても先に進めなくなったら、気のあった友達や恋人、お父さんやお母さんなんかといっしょにやってみてください。自分が気付かなかった意外なことに気付いてくれるかも知れません。

情報記入欄:

——— 壁　─▭─ ドア

A=ソーピガルの宿屋　B=Bアンド B鍛冶屋　C=オイラート食品店

D=ムーンシャドウ寺院　E=オットートレーニング場

F=表への出口　G=洞窟への下り階段　H=彫像(1-7)

Package & Manual Design : PallMall Design Office